ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3 Propriedade Intelectual



VOLUME 30

GUERRA DAS PATENTES

JOGO

FELIPE DA SILVA LANCELOTTE
PEDRO MAIA CASTRO ARAÚJO
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
SUZANA LEITÃO RUSSO
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR
Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR
Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Ana Carolina Motta Monteiro

ELABORAÇÃO DO JOGO
Felipe da Silva Lancelotte

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G934 Guerra das patentes [recurso eletrônico] / Felipe da Silva Lancelotte ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

76 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade intelectual ; v. 30).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
978-85-7669-574-5 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Jogo didático. I. Lancelotte, Felipe da Silva. II. Araújo, Pedro Maia Castro. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Russo, Suzana Leitão. V. Pinheiro-Machado, Rita. VI. Monteiro, Ana Carolina Motta. VII. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VIII. Título. IX. Série.

CDU 004:347.77(059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-10/2339
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:
1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanaques 004 (059)
2. Propriedade intelectual, comercial, científica 347.77

UNIRIO

SBC Sociedade Brasileira de Computação CHANCELADO

Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A4, frente e verso, e formato livreto.

FELIPE DA SILVA LANCELOTTE
PEDRO MAIA CASTRO ARAÚJO
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
SUZANA LEITÃO RUSSO
RITA PINHEIRO-MACHADO
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 3: Propriedade Intelectual
Volume 30: Guerra das Patentes

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela profª. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida no Departamento de Informática Aplicada (DIA) / Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Também está vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este jogo foi produzido pelo projeto Almanaques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

As cartilhas da Série 3 versam sobre Propriedade Intelectual e seus desdobramentos tendo como objetivo principal fomentar o público com conceitos e exemplos lúdicos na área de Propriedade Intelectual. O público-alvo dos gibis são alunos de graduação e pós-graduação, bem como empreendedores e gestores de Startups, ou até mesmo jovens do Ensino Médio e escolas técnicas.

O jogo deste Volume 30 tem a finalidade de exercitar o conhecimento gerais de Propriedade Intelectual e Industrial dos jogadores acerca dos tipos de Patente e seus períodos de validade, além de tratar de assuntos como o Estado da Técnica e incentivar o espírito empreendedor do jogador. A ideia é proporcionar uma espécie de caixa de areia na qual os jogadores podem usar da criatividade para explorar os conceitos abordados. Apesar de cartas serem listadas em determinadas categorias, é possível argumentar uma aplicação em uma categoria diferente, uma vez que os produtos são compostos por diversos PI's e MU's, e o jogo busca simplificar e generalizar para não deixar os conceitos tão rígidos, incentivando o debate.

(os Autores)

COMO JOGAR?

A PARTIR DE 2 JOGADORES!

OBJETIVO: Conseguir Patentes para obter pontuação.

CONTEÚDO:

34 cartas de ideia
42 cartas de produto
14 cartas especiais
60 cartas de pontuação
20 cartas de contagem de rodadas
2 cartas de explicação

PREPARAÇÃO:

1. O baralho deve conter as 34 cartas de ideia, as 42 cartas de produto e as 14 cartas especiais embaralhadas. As demais cartas deverão estar separadas por suas funções.
2. Cada jogador deverá iniciar o jogo com 3 cartas na mão.

REGRAS

No ínicio de seu turno cada jogador deverá sempre comprar 2 cartas, incluindo na primeira rodada. O jogador ganha pontos ao conseguir Patentes, e para isso ele deverá:

1. Combinar uma carta de ideia com uma carta de produto;
2. Colocar as cartas na mesa viradas para cima e dizer a que tipo de Patente aquele produto está associado (Patente de Invenção ou Modelo de Utilidade).

Os outros jogadores deverão avaliar se o jogador que fez a combinação está certa ou não (considerando a compatibilidade entre Ideia x Produto x Patente). Caso os jogadores cheguem a um consenso de que aquela Patente está correta, o jogador ganha a Patente e com isso, uma carta de pontuação correspondente aos pontos indicados na carta de produto que foi jogada por ele.

Após concluir a jogada, o jogador deverá colocar a carta de pontuação na mesa, em sua frente. Além disso, o jogador deverá colocar uma carta de contagem de rodada ao lado de sua Patente. A carta de contagem de rodada a ser colocada dependerá do tipo de Patente:

- Uma Patente de Invenção tem validade 20 anos corridos a partir da data de depósito, e duram 4 rodadas no jogo.
- Um Modelo de Utilidade tem validade 15 anos corridos a partir da data de depósito, e duram 3 rodadas no jogo.

Os jogadores só poderão tentar conseguir uma Patente por rodada, e a cada rodada o jogador deve substituir suas cartas de contagem de rodada por uma carta com um valor menor que a atual.

Cartas que estão na mesa viradas para cima estão no Estado da Técnica. Cartas iguais as que estão no Estado da Técnica não serão consideradas inovadoras, impedindo que jogadores depositem Patentes com produtos iguais, com a mesma justificativa. É possível utilizar cartas de produtos iguais, ao propor uma melhoria técnica que a Patente depositada e presente no Estado da Técnica não soube explorar.

Após depositada uma Patente, é possível fazer incrementos em sua Patente já depositada, por meio do Certificado de Adição de Invenção. No jogo, o jogador poderá reivindicar uma melhoria para seu produto enquanto ainda restam rodadas em sua Patente. Para isso, o jogador deverá explicar como aquela melhoria se relaciona com seu produto sem alterar seu conceito inventivo.

Ao final de cada turno, caso o jogador não tenha conseguido uma Patente, ele deverá descartar uma carta, colocando-a virada para baixo em uma pilha separada das demais cartas. O jogador que jogar uma carta especial ou que conseguir uma Patente não precisará descartar uma carta no final de seu turno. Apenas uma carta especial poderá ser jogada por rodada por cada jogador.

Os jogadores poderão consultar as cartas de explicação para tirar dúvidas.

O jogo acaba quando uma das seguintes condições é atingida:

- O jogador conseguiu 15 pontos;
- O jogador conseguiu 5 Patentes diferentes ao longo do jogo;
- Não há mais cartas no baralho para serem compradas.

No fim do jogo, o jogador com mais pontos ganhará o jogo.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

Eletrodoméstico



- **Carta de Ideia**

Utensílio ligado à eletricidade usado para proporcionar comodidade, lazer ou auxiliar nas tarefas domésticas.

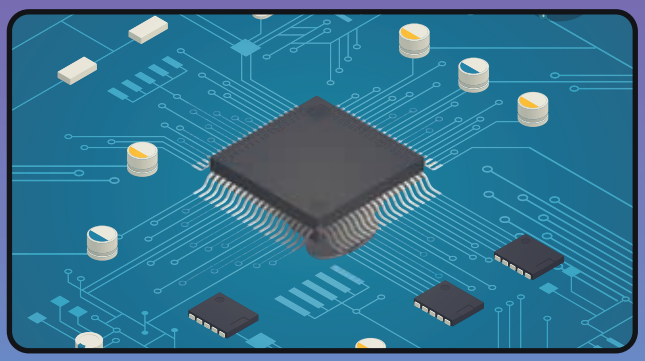
CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

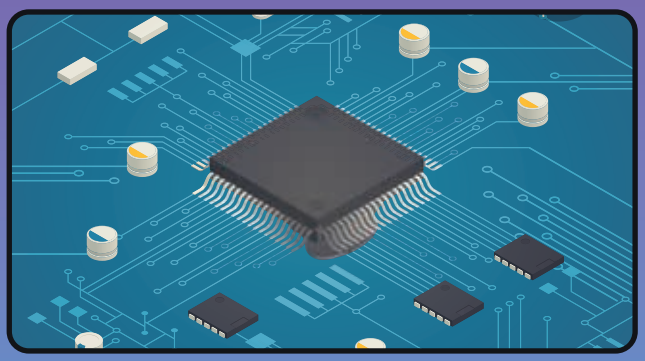
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

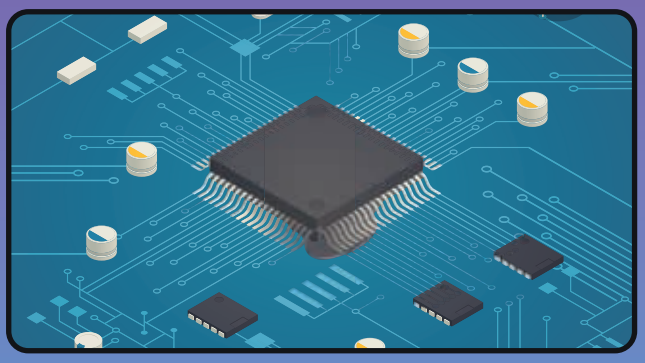
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

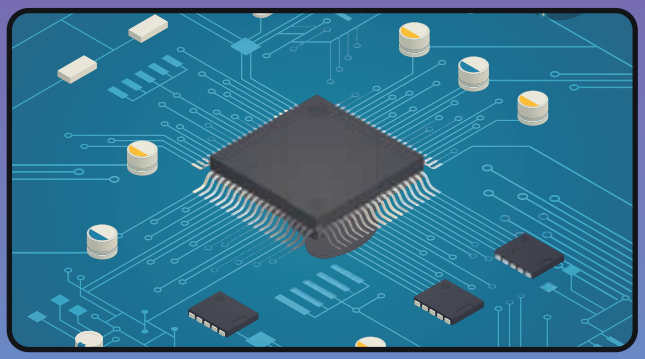
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

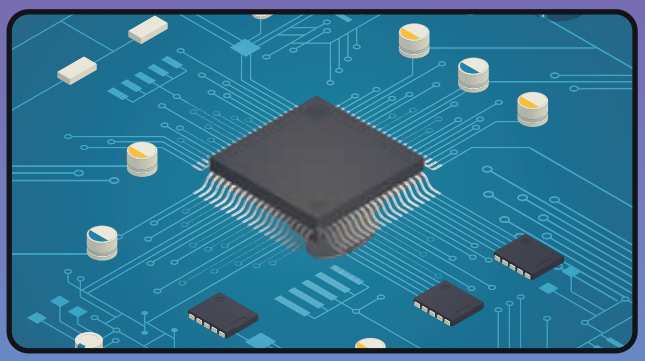
CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

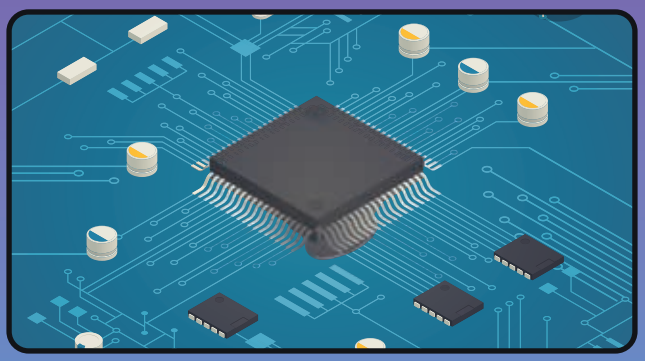
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

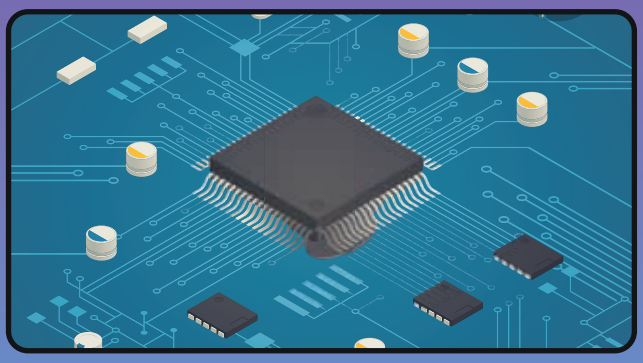
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

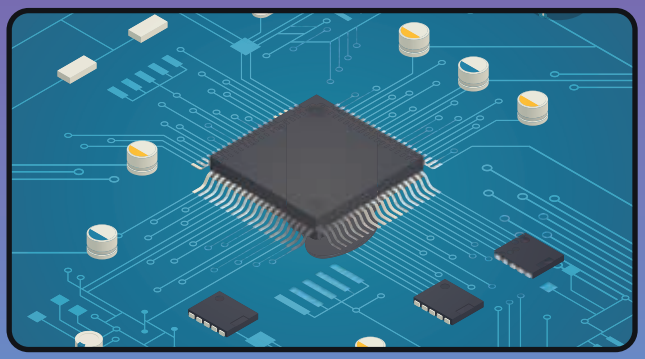
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

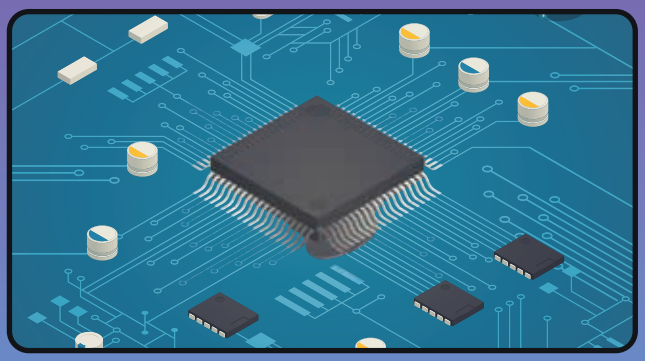
CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

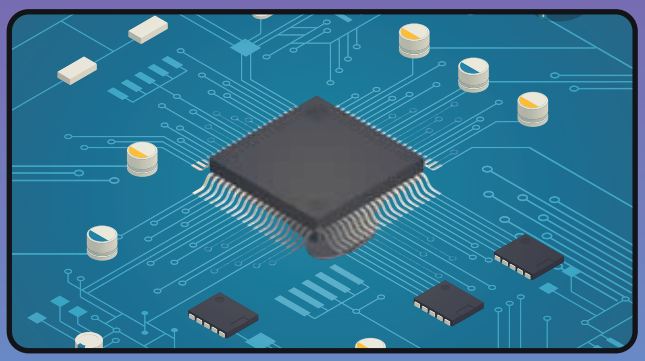
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

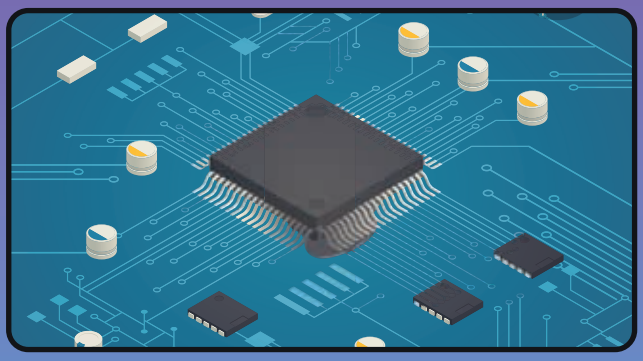
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

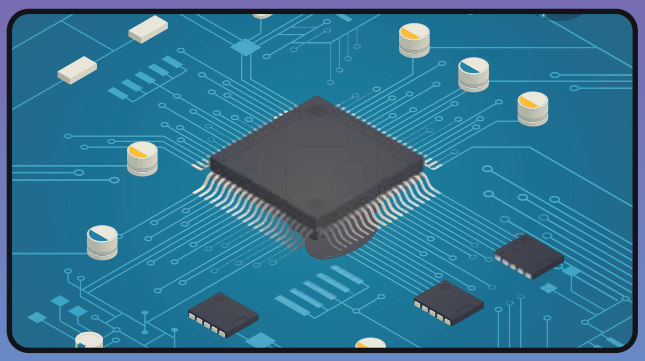
Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

Eletrônico



- **Carta de Ideia**

Aparelho com circuitos eletrônicos de baixa corrente elétrica.

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

Ferramenta



- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

Ferramenta



- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

CARTA DE IDEIA

Ferramenta



- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Ferramenta

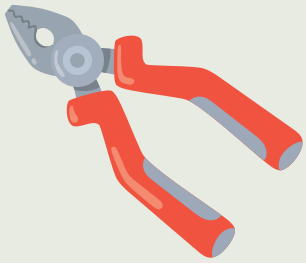


- **Carta de Ideia**

Qualquer instrumento que se usa para a realização de um trabalho.

Alicate

5

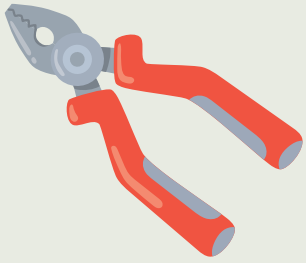


- **Carta de Produto**

Peça formada por duas barras articuladas em forma de tesoura, de pegas curvas e pontas chatas ou redondas, que serve para segurar pequenas peças.

Alicate

5



- **Carta de Produto**

Peça formada por duas barras articuladas em forma de tesoura, de pegas curvas e pontas chatas ou redondas, que serve para segurar pequenas peças.

CARTA DE IDEIA

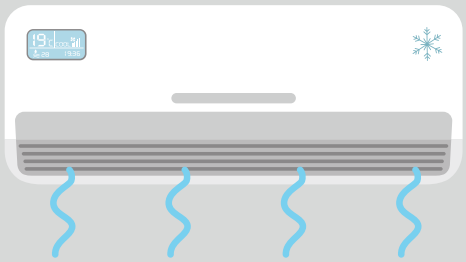
CARTA DE IDEIA

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Ar-condicionado

3



- **Carta de Produto**

Aparelho utilizado para resfriar a temperatura em ambientes fechados; ar-refrigerado ou condicionador de ar.

Ar-condicionado

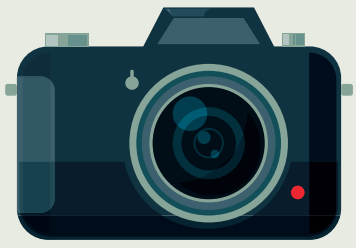
3

- **Carta de Produto**

Aparelho utilizado para resfriar a temperatura em ambientes fechados; ar-refrigerado ou condicionador de ar.

Câmera

2



- **Carta de Produto**

Máquina fotográfica; aparelho, geralmente portátil, usado para tirar fotografias: câmera digital ou analógica.

Câmera

2

- **Carta de Produto**

Máquina fotográfica; aparelho, geralmente portátil, usado para tirar fotografias: câmera digital ou analógica.

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Celular

2



- **Carta de Produto**

Aparelho que combina recursos de computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional

Celular

2

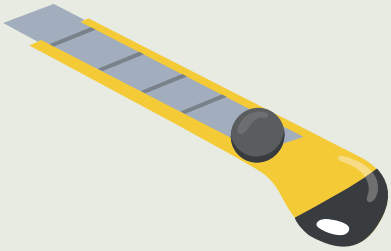


- **Carta de Produto**

Aparelho que combina recursos de computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional

Estilete

3

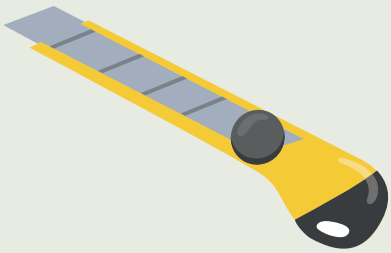


- **Carta de Produto**

Instrumento de aço em forma de pequeno punhal de lâmina finíssima.

Estilete

3



- **Carta de Produto**

Instrumento de aço em forma de pequeno punhal de lâmina finíssima.

CARTA DE PRODUTO

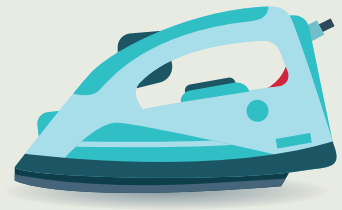
CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Ferro de passar

2

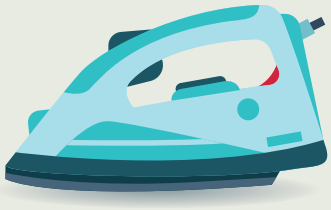


- **Carta de Produto**

Instrumento de engomar, usado pelas pessoas para passar tecidos de vestuário, ou as de cama, mesa e banho, em geral, alisando-os através do seu aquecimento.

Ferro de passar

2

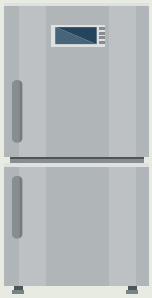


- **Carta de Produto**

Instrumento de engomar, usado pelas pessoas para passar tecidos de vestuário, ou as de cama, mesa e banho, em geral, alisando-os através do seu aquecimento.

Geladeira

3

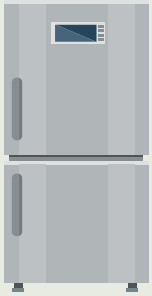


- **Carta de Produto**

Aparelho constituído por um móvel termicamente isolado, munido de um dispostivo produtor de frio, que se destina a conservar, no seu compartimento principal, alimentos e outros itens em baixa temperatura.

Geladeira

3



- **Carta de Produto**

Aparelho constituído por um móvel termicamente isolado, munido de um dispostivo produtor de frio, que se destina a conservar, no seu compartimento principal, alimentos e outros itens em baixa temperatura.

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

GPS

2



- **Carta de Produto**

Sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição, assim como o horário, sob quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualque lugar na Terra.

GPS

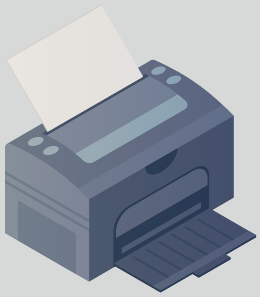
2

- **Carta de Produto**

Sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição, assim como o horário, sob quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualque lugar na Terra.

Impressora

2



- **Carta de Produto**

Periférico que imprime, em papel ou meio similar (transparências de acetato etc.), textos e imagens gerados por computador.

Impressora

2

- **Carta de Produto**

Periférico que imprime, em papel ou meio similar (transparências de acetato etc.), textos e imagens gerados por computador.

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Machado

3



- **Carta de Produto**

Instrumento constituído de uma cunha de ferro cortante em um dos lados e com um buraco no outro, no qual se encaixa um cabo de madeira, usado especialmente para rachar madeira, árvores, etc.

Machado

3



- **Carta de Produto**

Instrumento constituído de uma cunha de ferro cortante em um dos lados e com um buraco no outro, no qual se encaixa um cabo de madeira, usado especialmente para rachar madeira, árvores, etc.

Software

3



- **Carta de Produto**

Sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

Software

3



- **Carta de Produto**

Sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Telefone

2



- **Carta de Produto**

Aparelho destinado a transmitir e reproduzir à distância o som, especialmente o da fala humana, por meio de correntes eletromagnéticas.

Telefone

2



- **Carta de Produto**

Aparelho destinado a transmitir e reproduzir à distância o som, especialmente o da fala humana, por meio de correntes eletromagnéticas.

Tesoura

2



- **Carta de Produto**

Utensílio para cortar, formado por duas lâminas de aço que se movem em cruz, unidas num eixo.

Tesoura

2



- **Carta de Produto**

Utensílio para cortar, formado por duas lâminas de aço que se movem em cruz, unidas num eixo.

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Rádio

3



- **Carta de Produto**

Aparelho de comunicação à distância que recebe e propaga sinais radiofônicos, a partir de uma emissora; sistema que propaga ondas radioelétricas; radiofusão.

Rádio

3



- **Carta de Produto**

Aparelho de comunicação à distância que recebe e propaga sinais radiofônicos, a partir de uma emissora; sistema que propaga ondas radioelétricas; radiofusão.

Rádio

3



- **Carta de Produto**

Aparelho de comunicação à distância que recebe e propaga sinais radiofônicos, a partir de uma emissora; sistema que propaga ondas radioelétricas; radiofusão.

Rádio

3



- **Carta de Produto**

Aparelho de comunicação à distância que recebe e propaga sinais radiofônicos, a partir de uma emissora; sistema que propaga ondas radioelétricas; radiofusão.

CARTA DE PRODUTO

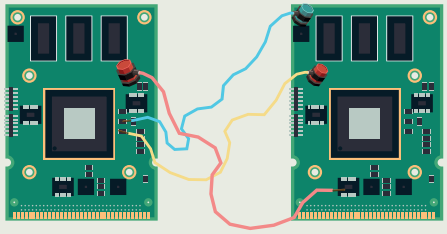
CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Produto Inteligente (ligado a IoT)

3

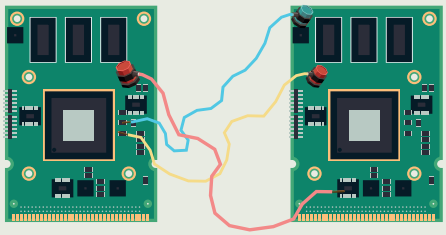


- **Carta de Produto**

Objetos físicos incorporados a sensores, softwares e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos pela internet.
(Pode ser usado apenas com certos eletrodomésticos e eletrônicos)

Produto Inteligente (ligado a IoT)

3

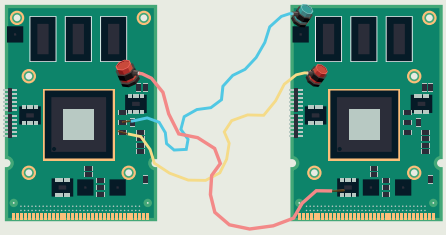


- **Carta de Produto**

Objetos físicos incorporados a sensores, softwares e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos pela internet.
(Pode ser usado apenas com certos eletrodomésticos e eletrônicos)

Produto Inteligente (ligado a IoT)

3

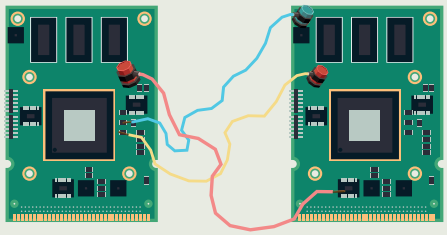


- **Carta de Produto**

Objetos físicos incorporados a sensores, softwares e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos pela internet.
(Pode ser usado apenas com certos eletrodomésticos e eletrônicos)

Produto Inteligente (ligado a IoT)

3



- **Carta de Produto**

Objetos físicos incorporados a sensores, softwares e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos pela internet.
(Pode ser usado apenas com certos eletrodomésticos e eletrônicos)

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Tesoura para canhotos

5



- **Carta de Produto**

Utensílio para cortar, formado por duas lâminas de aço que se movem em cruz, unidas num eixo. Voltada para usuários canhotos.

(Pode ser jogada apenas quando "Tesoura" estiver em campo)

Tesoura para canhotos

5



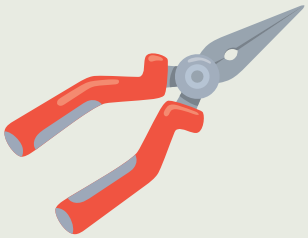
- **Carta de Produto**

Utensílio para cortar, formado por duas lâminas de aço que se movem em cruz, unidas num eixo. Voltada para usuários canhotos.

(Pode ser jogada apenas quando "Tesoura" estiver em campo)

Alicate de ponta

5



- **Carta de Produto**

Peça formada por duas barras articuladas em forma de tesoura, de pegas curvas e pontas chatas ou redondas, que serve para segurar pequenas peças metálicas.

(Pode ser jogada apenas quando "Alicate" estiver em campo)

Alicate de ponta

5



- **Carta de Produto**

Peça formada por duas barras articuladas em forma de tesoura, de pegas curvas e pontas chatas ou redondas, que serve para segurar pequenas peças metálicas.

(Pode ser jogada apenas quando "Alicate" estiver em campo)

CARTA DE PRODUTO

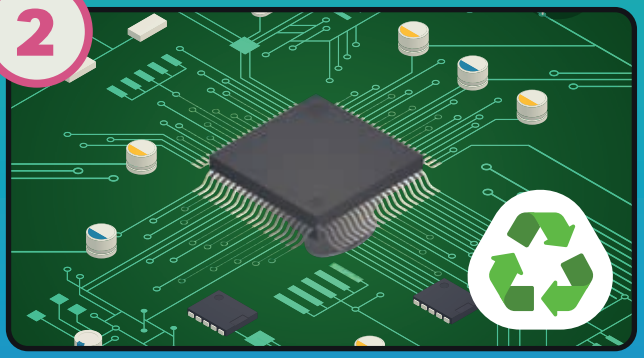
CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Sistema energético ecológico

2

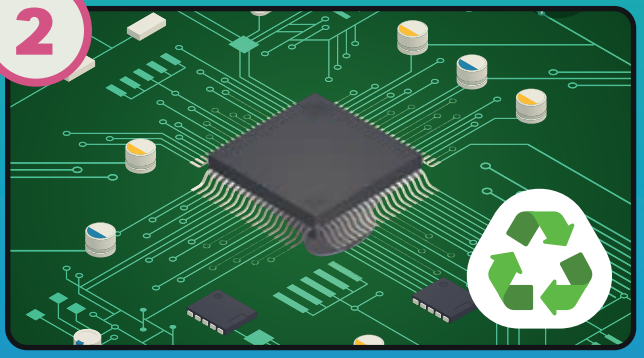


- **Carta de Produto**

Sistema de peças e eletrônica mais bem otimizados para consumo de recursos elétricos, eco-friendly.
(Pode ser jogada apenas como complemento para produto elétrico)

Sistema energético ecológico

2



- **Carta de Produto**

Sistema de peças e eletrônica mais bem otimizados para consumo de recursos elétricos, eco-friendly.
(Pode ser jogada apenas como complemento para produto elétrico)

Celular

2



- **Carta de Produto**

Aparelho que combina recursos de computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional
(Pode ser jogada apenas como complemento para produto elétrico)

Celular

2



- **Carta de Produto**

Aparelho que combina recursos de computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional
(Pode ser jogada apenas como complemento para produto elétrico)

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

CARTA DE PRODUTO

Disputa!



- **Carta Especial**

Um espertinho tentou se apropriar de um protótipo seu, mas seus advogados acionaram a justiça e você ganhou a causa.

+ 1 ponto no jogo!

Disputa!



- **Carta Especial**

Um espertinho tentou se apropriar de um protótipo seu, mas seus advogados acionaram a justiça e você ganhou a causa.

+ 1 ponto no jogo!

Disputa!

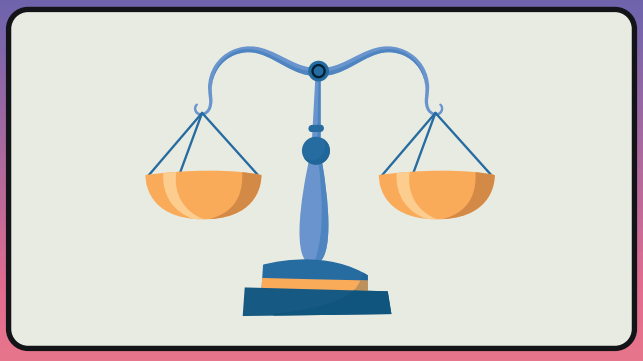


- **Carta Especial**

Um espertinho tentou se apropriar de um protótipo seu, mas seus advogados acionaram a justiça e você ganhou a causa.

+ 1 ponto no jogo!

Disputa!



- **Carta Especial**

Um espertinho tentou se apropriar de um protótipo seu, mas seus advogados acionaram a justiça e você ganhou a causa.

+ 1 ponto no jogo!

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

Inspiração!



• **Carta Especial**

Hoje você teve uma experiência muito enriquecedora, que serviu como inspiração para pensar em ideias e produtos novos.

Compre mais duas cartas.

Inspiração!



• **Carta Especial**

Hoje você teve uma experiência muito enriquecedora, que serviu como inspiração para pensar em ideias e produtos novos.

Compre mais duas cartas.

Plágio!



• **Carta Especial**

Você conseguiu provar na justiça que um empresário estava se aproveitando de uma Patente sua.

Reduza um ponto de um jogador a sua escolha.

Plágio!



• **Carta Especial**

Você conseguiu provar na justiça que um empresário estava se aproveitando de uma Patente sua.

Reduza um ponto de um jogador a sua escolha.

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

Ideia Coringa!



- **Carta Especial**

Você está extremamente inspirado!

Neste turno você pode baixar uma carta de Produto utilizando esta carta como sua Carta de Ideia.

Ideia Coringa!



- **Carta Especial**

Você está extremamente inspirado!

Neste turno você pode baixar uma carta de Produto utilizando esta carta como sua Carta de Ideia.

Ideia Coringa!



- **Carta Especial**

Você está extremamente inspirado!

Neste turno você pode baixar uma carta de Produto utilizando esta carta como sua Carta de Ideia.

Ideia Coringa!



- **Carta Especial**

Você está extremamente inspirado!

Neste turno você pode baixar uma carta de Produto utilizando esta carta como sua Carta de Ideia.

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

Que fila!



- **Carta Especial**

A fila de requisições de protótipos está lotada!

O próximo jogador não poderá baixar cartas em seu turno, mas poderá comprar e descartar normalmente.

Que fila!



- **Carta Especial**

A fila de requisições de protótipos está lotada!

O próximo jogador não poderá baixar cartas em seu turno, mas poderá comprar e descartar normalmente.

Modelo de Utilidade

MU

- **Carta de Explicação**

Objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em sua melhora funcional no seu uso ou em sua fabricação.
Sua validade é de 15 anos a partir da data do depósito. Dura 3 rodadas.

Patente de Invenção

PI

- **Carta de Explicação**

Produtos ou processos que atendam aos requisitos de atividade inventiva, novidade e aplicação industrial.
Sua validade é de 20 anos a partir da data do depósito. Dura 4 rodadas.

CARTA ESPECIAL

CARTA ESPECIAL

CARTA DE EXPLICAÇÃO

CARTA DE EXPLICAÇÃO

Modelo de Utilidade

MU

- **Carta de Explicação**

Objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em sua melhora funcional no seu uso ou em sua fabricação.
Sua validade é de 15 anos a partir da data do depósito. Dura 3 rodadas.

Patente de Invenção

PI

- **Carta de Explicação**

Produtos ou processos que atendam aos requisitos de atividade inventiva, novidade e aplicação industrial.
Sua validade é de 20 anos a partir da data do depósito. Dura 4 rodadas.

Modelo de Utilidade

MU

- **Carta de Explicação**

Objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em sua melhora funcional no seu uso ou em sua fabricação.
Sua validade é de 15 anos a partir da data do depósito. Dura 3 rodadas.

Patente de Invenção

PI

- **Carta de Explicação**

Produtos ou processos que atendam aos requisitos de atividade inventiva, novidade e aplicação industrial.
Sua validade é de 20 anos a partir da data do depósito. Dura 4 rodadas.

CARTA DE EXPLICAÇÃO

CARTA DE EXPLICAÇÃO

CARTA DE EXPLICAÇÃO

CARTA DE EXPLICAÇÃO


1

1

1

1

1

1

1

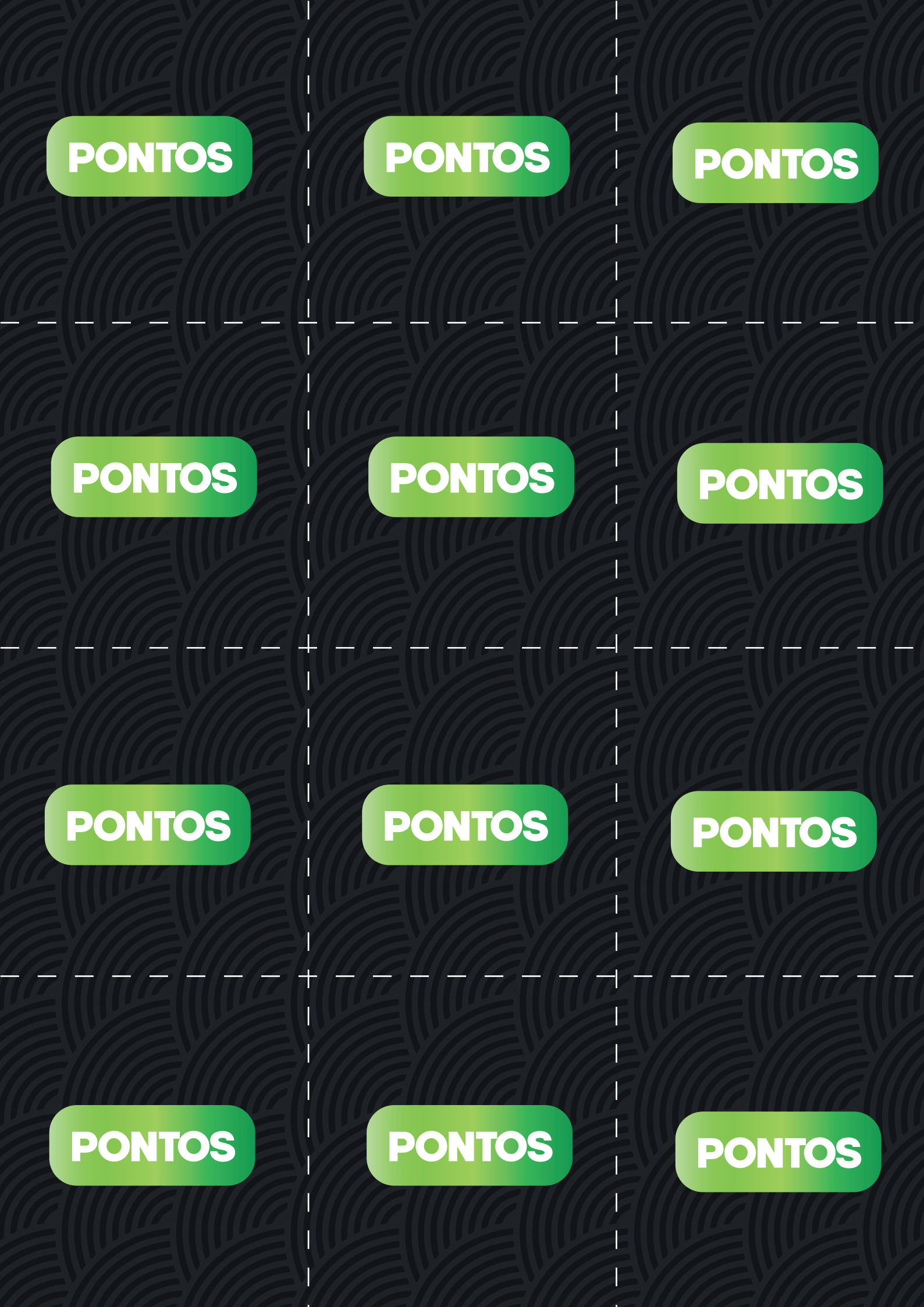
1

1

1

1

1


PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS


1

1

1

2

2

2

2

2

2

2

2

2

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

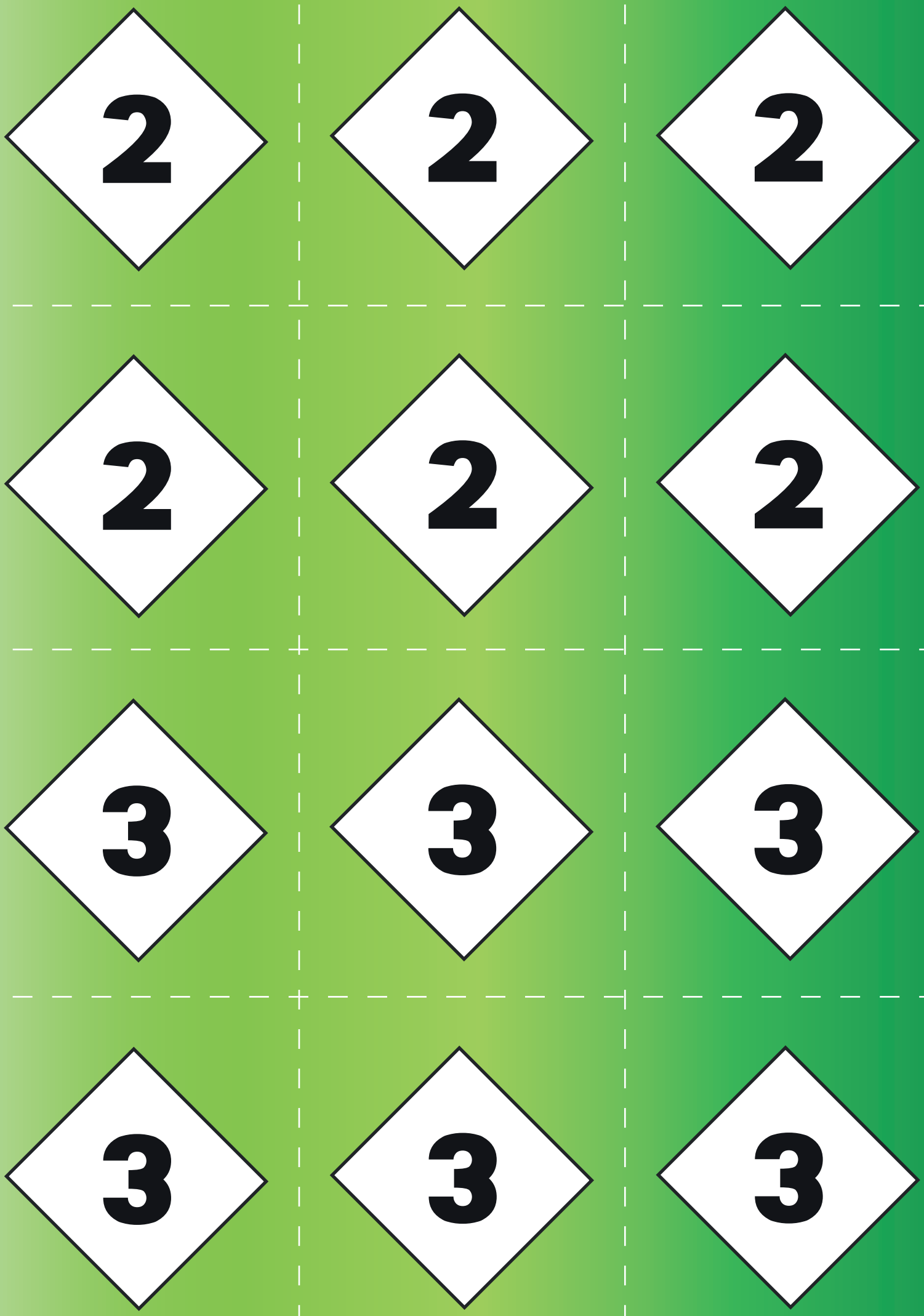
PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS


2
2
2
2
2
2
3
3
3
3
3
3

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS


3

3

3

3

3

3

3

3

3

5

5

5

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS

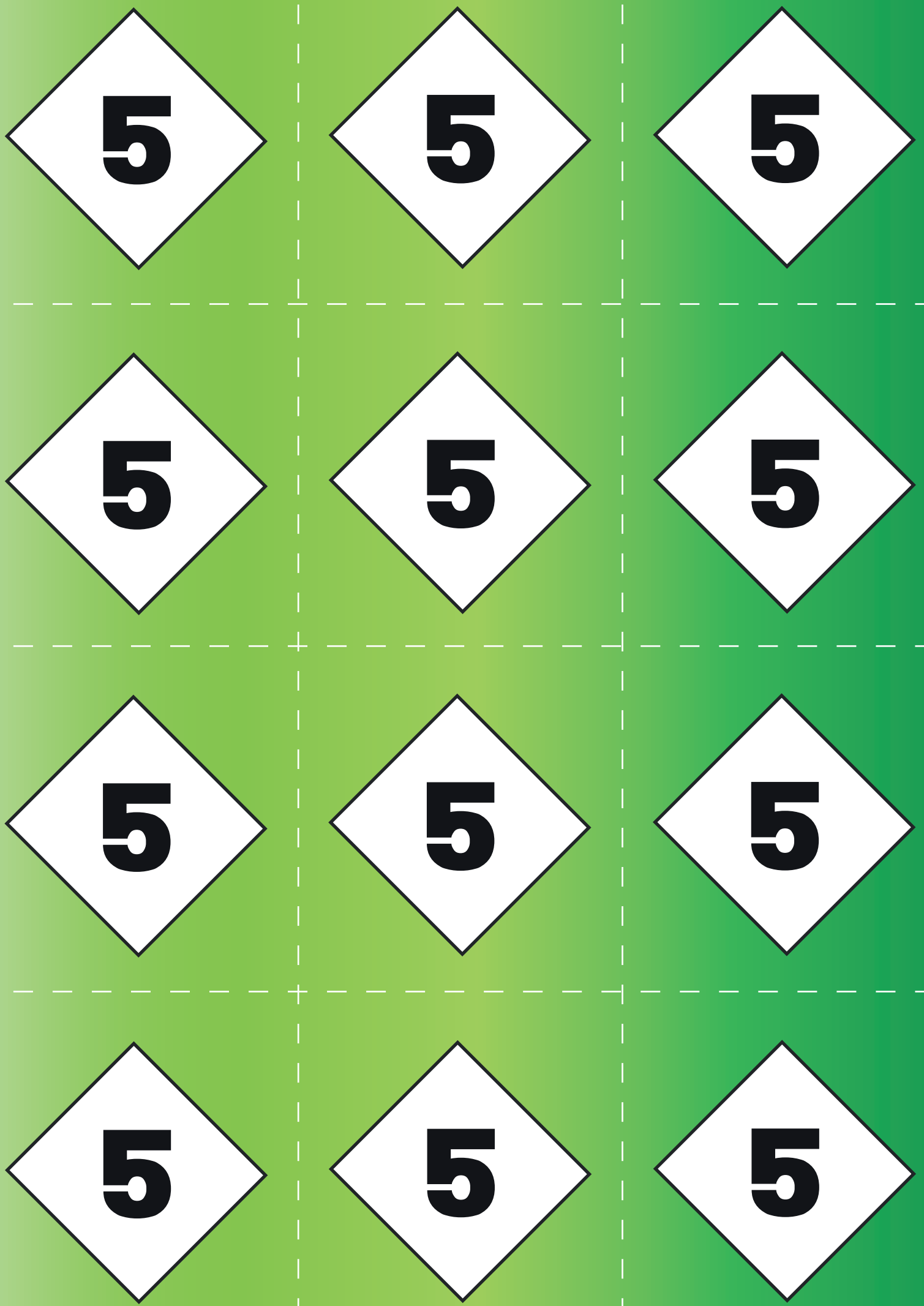
PONTOS

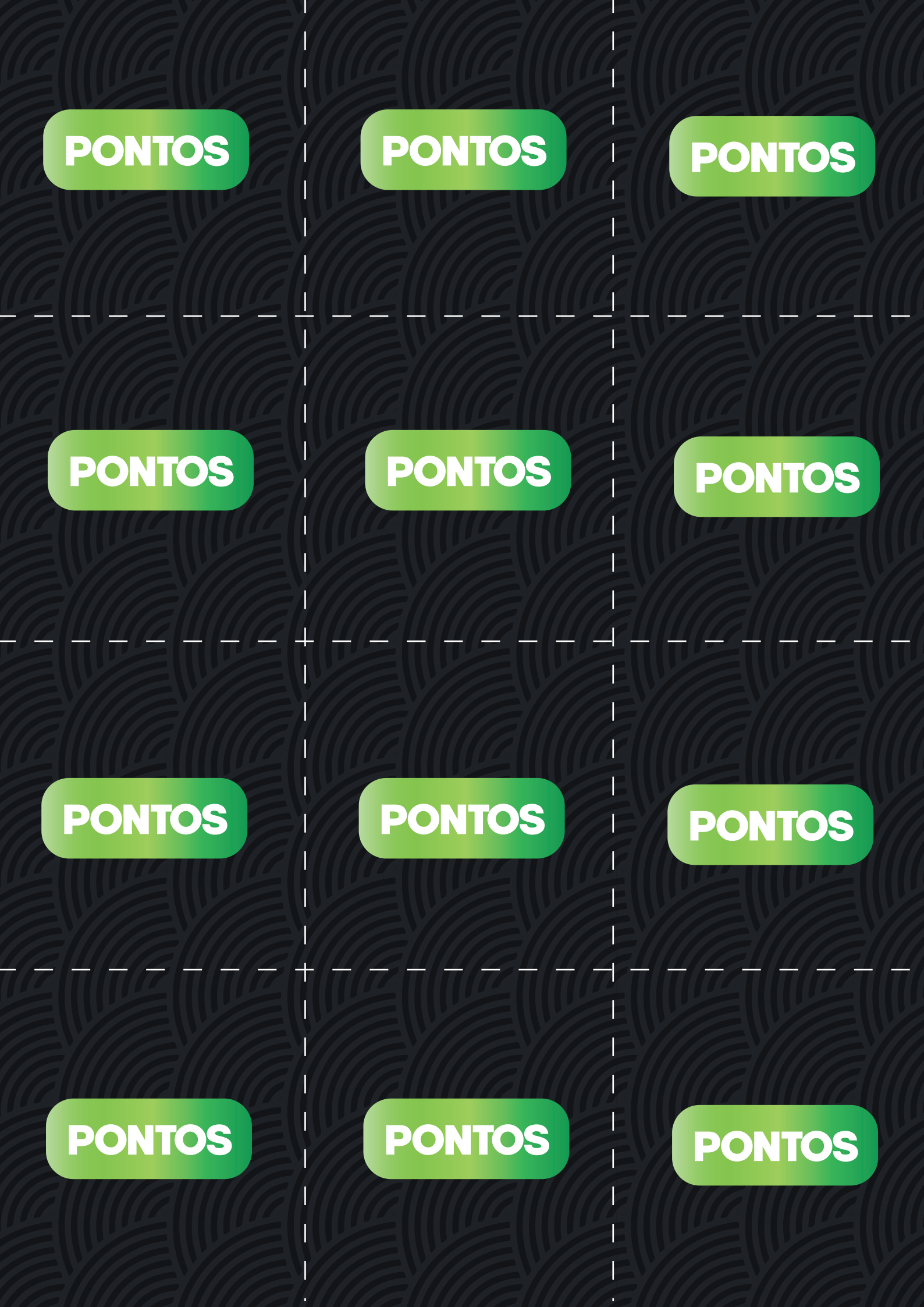
PONTOS

PONTOS

PONTOS

PONTOS


5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5


PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS
PONTOS


1


1


1


1


1


2


2


2


2


2


3


3

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS


3


3


3


4


4


4


4


4

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS

RODADAS RODADAS RODADAS

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

BIBLIOGRAFIA

O jogo foi construído com base nas informações obtidas através do site do INPI e pelas aulas da disciplina de Propriedade Intelectual. Inspirado nos links abaixo:

https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/perguntas-frequentes/patentes#wrapper

https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/patentes/guia-basico/ManualdePatentes20210706.pdf

Mais gibis em:

http://almanaquesdacomputacao.com.br/

http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

SOBRE OS AUTORES



FELIPE DA SILVA LANCELOTTE

Graduando em Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Concluiu alguns cursos de Game Design. No TCC abordou o uso de jogos em sala de aula como ferramenta de avaliação.

E-mail para contato: fslancelotte@gmail.com

Linkedin:

https://www.linkedin.com/in/felipe-lancelotte-903ba6ab/



PEDRO MAIA CASTRO ARAÚJO

Graduando em Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Site: https://maianet.myportfolio.com/

Currículo e Linkedin: https://bit.ly/curriculoPedroMaia



MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

Professor Associado IV do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade

Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998). Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995). É bolsista produtividade DT-CNPq. Recebeu em 2022 o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanaques para Popularização de Ciência da Computação. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente, no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional para o desenvolvimento das habilidades para o Século XX! Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.
http://almanaquesdacomputacao.com.br
http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687



SUZANA LEITÃO RUSSO

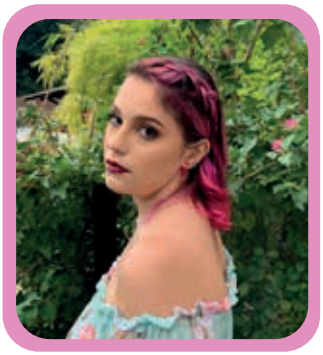
Profa. Aposentada da Universidade Federal de Sergipe do Depto de Estatística e Ciências Atuariais, fui coordenadora de NIT e coordenadora do Programa de Pós-graduação em Ciências da Propriedade Intelectual (PPPGPI/UFS). Mestrado em Estatística (PUC-RIO); Doutorado em Engenharia de Produção (UFSC); Pós-doutorado na Universidade do Algarve (PORTUGAL) e na University of South da Flórida (USA).

Lattes: http://lattes.cnpq.br/8056542335438905



RITA PINHEIRO-MACHADO

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Santa Úrsula (1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, realizados no Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente é Especialista Sênior em Propriedade Intelectual do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) onde começou a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); foi Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008, coordenou a Academia da Propriedade Intelectual e Inovação onde são organizados cursos de capacitação de curta, média e longa duração, inclusive cursos de pós-graduação Lato e Stricto sensu. Entre 2009 - 2013 atuou como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Entre 2013 e março de 2018 coordenou mais uma vez a Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI. Desde 2006, atua como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/2397508258376320



ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6100870911015780

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO

APOIO

ISBN 978-85-7669-574-5